FAMICOM FAMILY

冒険(ぼうけん)の手引(てび)き

任天堂 ファミリーコンピュータ

VFR-Q2-09

▼

このたびは「イースⅡ」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。ゲームをスタートする前に、この「冒険の手引き」をよくお読みいただき、正しい使用法で、正しく楽しく遊んでください。

▼

守ってほしい注意事項

❶精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。
❷端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対によごさないでください。
❸シンナー・ベンジン・アルコール類の揮発油では、ふかないでください。
❹健康のためテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。
❺ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

メモリバックアップ機能付カセット取扱注意

　このカセット内部には、ゲームの途中経過等をメモリ(記憶)しておくバックアップ機能があります。電源を切るときは、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら、電源スイッチをOFFにしてください。
尚、下記の注意をお守りください。

1. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2. むやみに電源スイッチをON・OFFしない。

もくじ

ストーリー　イース〜イースII

『あの日……。
これで長かった戦いも終わったのだ、と思えたあの時。
まだ幼さの残るアドルの横顔をつつむように
不思議な光がみちてきた。
その光はしだいに、まばゆさを増し
アドルにはもう、あたりを見ることさえできない。』

時をさかのぼること８百年前、秩序と自由で栄えた国、『イース』が誕生した。『イース』は、美しいふたりの女神と、知恵と徳の深い６人の神官によって治められていたという。

『黒い真珠』。この美しい宝玉は『イース』の誕生とともに作られ、すべての魔法の源となった。この『黒い真珠』の魔力によって、６人の神官がクレリアという金属を作りだした。これによって『イース』は、それまでよりも繁栄したという。

しかし、クレリアが作られることによって、すべてと相反する『魔』がこの世に現れてしまったのだ。

そして人々が、最後の砦サルモンの神殿に追いつめられた時、神官たちは『黒い真珠』の力により、神殿を天空へ昇らせ、災いの狂気から逃れることができた。魔物たちは、天空に昇ったサルモンの神殿を追いかけて、魔力を結集してダームの塔を作ったのだった。

女神は2人とも姿を消した。
しばらくして、なぜか魔物の追撃もなくなった。

一応の平和はもどったが、いつか本当の平和を『イース』の地に復活することを願った6人の神官は、それぞれ6つに分けた『イースの本』を、それぞれの子孫へたくしたのだ。そして『イースの本』6冊がそろった時、大いなる力が生まれるという……。

そして、それから8百年後、後の大冒険家アドル＝クリスティンがこのエステリアの地に登場することになる。
この頃のエステリアは、8百年前の出来事などは忘れ去られていた。もちろん、2人の女神や神殿の存在も同様で、古代王国『イース』の歴史を知っているのは、神官の家系だけになった。
そして、クレリアが『銀』という名の鉱物として掘り出されてしまった。かつての『イース』の国が、クレリアによって繁栄したと同じように、いままたエステリアの国は銀によって潤ったのだが……。
『災いの元凶クレリアに手をだすと「魔」が再びよみがえる……。』という古い言伝えのとおり、『魔』がうごきだしたのだった。

エステリアの国にあるミネアの町に、たどり着いたアドルは、このミネアの町の、ただならない空気を敏感に感じとるのだった。ミネアの人々は、町から銀製のものが次々と盗まれるという。またこの町から行方知れずの人が後を絶たないとも言う。
『イースの6冊の本を取り返さなければ……』と言う女占師サラの言葉に導かれ、アドルは『イースの6冊の本』を探しに神殿に向かった。

恐ろしいほどに入りくんだ神殿の地下迷宮や廃坑の中で、魔物達の激しく執拗な攻撃をくぐりぬけながら『イースの本』を一冊一冊集めていくと、徐々に『イース』の歴史があきらかとなっていく。

そして、魔導師ダルク＝ファクトの待つ、最後の砦、ダームの塔へ！

そして、魔導師ダルク＝ファクトを倒し、激しい戦いが終わりを告げる時、最後の息を深く吐き出した彼の脳裏に青く澄んだ天空に浮かぶサルモンの神殿が、浮かび、そして消えた。

空の色が青みを帯びてきた。
重くたれこめていた雲が、ゆっくり流れ消えてゆく。
どこからか明るい鳥のさえずりが聞こえはじめた。
朝日が昇ろうとしていたのだ。

あたたかく満たしてゆく、冒険者だけが知る充実感。
時の感覚を失っていたアドルは、
ひとり戦いの終わりをかみしめていた。

床に倒れたダルク＝ファクトの黒いマントの下から
最終章が記されたイースの本が見つかった。

塔の窓から地上を見おろすと、
朝もやに包まれたゼピック村が見えた。
ジェバ婆さんの家も見える。
「そうだ、地上に帰ったら、
一番にこれまでのことをフィーナに話してあげよう」
優しく微笑む彼女の顔を思い浮かべるアドルを、
やわらかな光がつつんでゆく。

「イースの本六冊がそろう時、大いなる力が生まれる……」

不思議な光は徐々に強さを増し、
アドルにはもう辺りを見ることもできない。
アドルには聞こえない声で、光が告げる。

「本当の戦いは、まだ終わってはいないのだ。
選ばれし勇者よ、天空へ翔べ」

スタート方法 ―ゲームをはじめる―

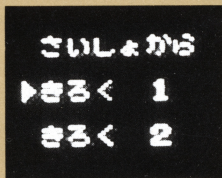
●はじめて冒険に出る

ファミコン本体にカセットを差し込み、電源を入れるか、電源を入れた状態でリセットボタンを押すと、写真のオープニングが始まります。この最中に、コントローラの［スタート］ボタンを押すことによって、冒険は始まります。

●きろくしたところから冒険を続ける

（きろくについてのくわしいことは次のページを見てね!）

さいしょから
▶きろく 1
きろく 2

以前に冒険をきろくしたところからはじめるときは、オープニング中にコントローラの［スタート］ボタンを押して下さい。写真の画面に変わります。ここで［✚］キーで▶を続きをやりたいきろくに合わせ、［スタート］ボタンを押すことによってはじまります。

セーブ/ロード

ステータス
そうび
アイテム
▶ゲーム

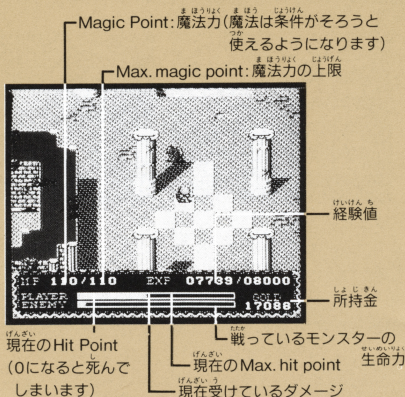
●冒険をきろくする

ゲーム中、現在の状態をきろく（セーブ）しておきたいときには、次の操作によりきろくできます。

まず、セレクトボタンを押すと、右上のようなセレクトウィンドウが出ます。次に✚キー で▶をゲームというところに合わせ、Ⓐボタンを押すと、左の画面になります。ここで、▶マークをきろくしたいほうにあわせて、もう一度Ⓐボタンを押すときろくされます。きろくは、1と2、2つできます。

●きろくしたところからはじめる

ゲーム中、きろくしたところからはじめたい場合は、きろくをするときと同じ操作で、左の画面を呼び出し、自分のはじめたいきろくのところに▶を合わせ、Ⓐボタンを押してください。

画面説明

■H.P.とM.P.の回復

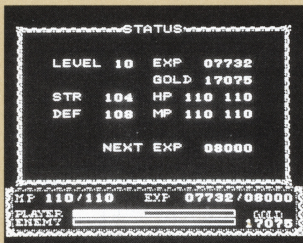
H.P.は町や村、廃墟では、止まっていれば自然に回復できますが、他の場所では回復できません。
「精霊の衣」というアイテムがあれば、 どんなところでもH.P.を回復することができます。
また、薬草を使えばH.P.の最大値まで一気に回復できます。
M.P.は「ロダの実」を服用すれば回復します。
また、H.P.もM.P.もすべて回復できる特定の場所があります。

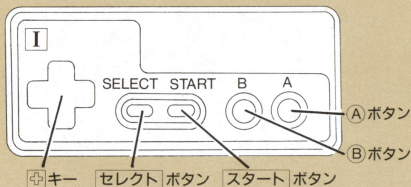
■レベルアップ
一定のEXP（経験値）を得た時、キャラクターはレベルアップします。

■EXP（経験値）
EXP（経験値）は、戦闘によってまたは特定の目的、冒険を達成することによって得ることができます。

■GOLD（所持金）
戦闘によって、またはアイテムを売ることにより、得ることができます。

ステータス画面

セレクトボタンを押し、セレクトウインドウ上で、ステータスをセレクトし、Ⓐボタンを押すと見ることができます。Ⓑボタンを押すと元の画面にもどります。

LEVEL：キャラクターのレベル（EXPが増えると上がります）
EXP：経験値
GOLD：所持金（ゲーム開始時は0）
STR：攻撃力
DEF：防御力
HP：Hit. point/Max. Hit. point
MP：Magic. point/Max. magic. point
NEXT EXP：次のレベルアップに必要な経験値

コントローラの使い方

コントローラはⅠを使います。Ⅱは使用しません。

●通常画面時

✚キー　上、下、左、右でプレーヤーの移動

Ⓐボタン　マジックを使用するとき使います。

（ファイアー、リターンのまほう）

Ⓑボタン　アイテムの使用

（持っているだけでは効果のないアイテム

はこれを押すことにより使用）

スタートボタン　ポーズ

セレクトボタン　セレクトウィンドウの表示

●セレクトウィンドウ表示時

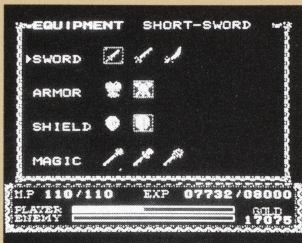
✚キー　上、下で▶を移動

Ⓐボタン　決定

Ⓑボタン　画面のキャンセル

スタートボタン／セレクトボタンは未使用

武器・防具を見る、装備する

［セレクト］ボタンを押し、セレクトウインドウ上でそうび をセレクトし、Ⓐボタンを押すと見ることができます。Ⓑボタンを押すと元の画面にもどります。

装備したいものを［✚］キーで選び、□で囲んでください。
マジックは6種のものが使えます（魔法はある条件がそろうと使えるようになります）。
ファイヤー、リターンはⒶボタンを押すことによって使用でき、ライト、テレパシー、タイムストップ、シールドは、装備することによって自動的に使用できます。

アイテムを見る、使用する

セレクトボタンを押し、セレクトウインドウ上でアイテムをセレクトし、Ⓐボタンを押すと見ることができます。Ⓑボタンを押すと元の画面にもどります。

■アイテムには、

1. 持っているだけで効果があるもの
2. 装備すると効果があるもの
3. 装備して、尚且つ、Ⓑボタンを押して、使用すると効果のあるもの

があります。

会話、戦闘など

会話

話したい相手とぶつかると会話ができます。話の続きを聞くとき、および止めるときはⒶボタンを押して下さい。

戦闘

戦闘はモンスターとぶつかることによって行なわれます。ダメージを受けるとはね返ります。やり方によっては、まったくダメージを受けずに敵をやっつけることができます。真正面からぶつからずに少しずらしてぶつかるのがコツです。

デカキャラとの戦闘

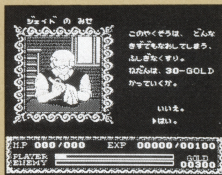
デカキャラに遭遇した場合、イースIIではデカキャラの部屋から逃げることができます(最後のボスは除く)。

また、デカキャラとの戦闘時には武器・防具の装備やアイテムの選択、きろく関係はできません。

宝箱・扉の開け方

宝箱は、箱の正面にぶつかれば開きます。鍵は必要ありません。扉もぶつかれば開きます。ただし、鍵がかかっている扉もあります。その扉に合う鍵をさがしましょう。

店屋など

店などの建物に入ると写真のように画面が変わります。買いたい品物やしたいことのところに、✚キー で▶を合わせ、Ⓐボタンを押して下さい。また、話のみのときは、Ⓐボタンを押して話を聞きながら送って下さい。

冒険への助言

人の話はよく聞こう

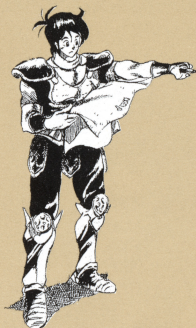
村の人々、あるいはモンスターは思わぬ情報を知っています。きっとあなたに冒険のヒントを与えてくれることでしょう。

困っている人を助けてあげよう

町や村には悩みをかかえたり、困っている人々がいます。そんな人たちを助けてあげましょう。人を助けることによって自分自身も成長をとげるはずです。

自分のレベルに応じた冒険を

村から一歩外に出れば、たくさんのモンスターがいます。目的を果たすためには勇敢に戦っていかなくてはいけませんが、まだ自分の力が弱いうちに強いモンスターと戦えば、当然モンスターの餌食にされてしまいます。強力なモンスターのいる場所に行くには、自分も力をつけ、いい武器やいい防具も持って行かなければなりません。
ただ、レベルが高くなったのに、いつまでも弱いものいじめばかりしていても経験値はあまりもらえませんよ。

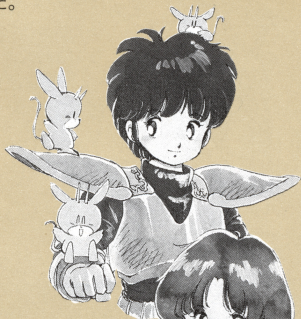
迷った時にはマッピング

複雑な構造をしたダンジョンや建物内では、方向オンチの人は、きっと迷子になってしまうことでしょう。そんな時は、こまめにマッピングすると便利。再びそこに行かなければならなくなった時に、また迷うこともありません。

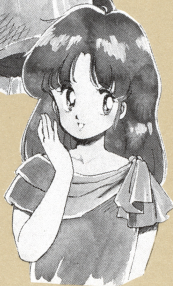
開かない扉に出会ったら

扉には、鍵がかかっているもの、誰かの許可がないと入れないものなど、さまざまな種類があります。扉にぶつかっても開かない時は、まだ何かやってないことがあるのです。今までの自分の冒険や人々から聞いた話をよく思いだしてみましょう。

アドル

アドル＝クリスティーン
冒険を求めて旅する途中、この地にたどり着く。「災い」からイースを守るため、数々の難関をへてイースの本を六冊集めた。

リリア

天空に翔ばされた廃墟に倒れていたアドルを助けてくれた美しい少女。本人は知らないが、実は重い病気にかかっている。

バノア

リリアの母親。
早くに夫をなくし、ひとり娘のリリアと二人で暮らしている。リリアの病気を治せる医者をさがしているのだが……。

レグス

ランスの村に住む賢者。
いにしえより伝わる魔法についてくわしいというが、ここしばらく村に姿を見せていない。

ランスの村の長老。
魔物から村人を守るために、廃墟のあたりを取り仕切っている。場所によっては、彼の許可がないと入れないところもある。

6人の神官

- メサ…………時を司る神官。
- トバ…………力を司る神官。
- ダビー………光を司る神官。
- ハダル………大地を司る神官。
- ジェンマ……知恵を司る神官。
- ファクト……心を司る神官。

魔法

●ファイアー

力を司る神官「トバ」の魔法。精神波を集中し焼けつく鋭い炎に変えてしまう、攻撃の魔法である。

●ライト

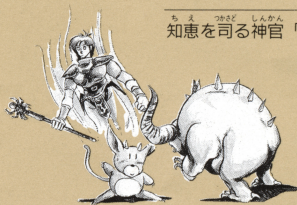
光を司る神官「ダビー」の魔法。「物理的な光」ではなく、この光をあてると今まで人間の目では見えなかったものが、見えてくる。

●リターン

大地を司る神官「ハダル」の魔法。一瞬のうちに空間を越え移動することができる。一度訪れた町や村なら翔んでいける「ウィング」も、この魔法から生まれたといわれている。

●タイムストップ

時を司る神官「メサ」の魔法。全ての時間を凍りつかせることができる。「ミラー」もやはり、このタイムストップの魔法から生まれたらしい。

●テレパシー

知恵を司る神官「ジェンマ」の魔法。かつてイースに生息していた神聖な動物「ルー」に姿を変えることができ、今まで話すことのできなかったものとも話すことができるようになる。

●シールド

心を司る神官「ファクト」の魔法。
人、動物、魔法から生まれたモノ、生きとし生けるものの心に作用するという。その力に関する資料は、残念ながら残っていない。

主要アイテム

■イースの本
アドルが地上で集めた六冊の古文書。
その昔、イースの六人の神官たちが、それぞれの子孫に託したもの。六冊がそろう時、大いなる力が生まれるという。

■ウィング
かつて一度訪れたことのある町や村なら、この羽根で一瞬のうちに戻ることができる。

■薬草
昔からイースに伝わる処方で作った薬草。
服用すると、戦いで傷ついた体を全快できる特効薬。

■生命の薬
この薬を装備していれば、死んでしまっても、その場で再び蘇ることができるという。この世にたったひとつしか存在しないといわれる貴重な薬なので使うのはラストにしたほうが…

■ロダの実
この実は、頭の働きをリフレッシュし活発にする力があり、マジックポイントを回復することができる。一度服用するとなくなってしまうが、何度でも同じ場所で取れると聞く。

■精霊の衣
イース伝説の中に登場する精霊たちが使っていたという衣。これを身にまとい、じっとしていると、どんな場所でも体力を回復できるらしい。

■クレリアの指輪
強力な魔力の源、黒い真珠から作り出された、クレリア。そのクレリアで作られた指輪にも不思議な力が秘められており、身につける者を守るといわれている。

■やすらぎの指輪
この指輪は、身につける人の心にやすらぎを与え、マジックポイントの消費量を半分におさえることができる。精神力を酷使する魔法を使うものは、必ず見つけだしたい。

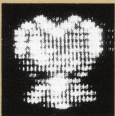
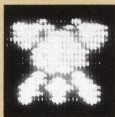
■鷹の彫像
どこかにあると言われるのだが、まだ見たものはいない。この彫像を身につけ、ファイアーの魔法を使うと不思議な現象が起こるというのだが……。

■セルセタの花
この花はヒット・ポイント、マジック・ポイントを回復することができる。が、ほかにも使い道が……。

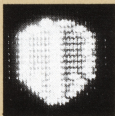
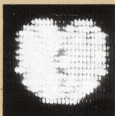
■鉄鉱石
店で高く売ることができる。でもそれだけではないようだ。

■ショートソード SHORT-SWORD
小ぶりながら、切れ味の小気味よい剣。といっても、すこし強いモンスターになると、やはりかなわない。

■ロングソード LONG-SWORD
ショートソードと材質は同じだが、強さは、格段にこちらのほうが上。そろそろ遠出をしようと考えたなら、ぜひとも装備したい武器だ。

■タルウォール TALWARL
東方の国から伝えられた剣。そもそも戦いの儀式の時に使用していたらしく、物理的な攻撃力というより、この剣に秘められた力が持つ者に宿るという。

■チェインメイル CHAIN-MAIL
鉄鎖で巧妙に細工をほどこされた、一見、布のように見えるアーマー。身につけると体にぴったりし、身のこなしも軽くてスムーズ。風通しもよいが、防御力はそれほど高いとはいえない。

■ブレストプレイト **BREAST-PLATE**
胸から腰にかけてを頑丈なプレートで固めたアーマー。モンスターの鋭い爪、牙も、ものともしない。

■プレートメイル **PLATE-MAIL**
高熱で何度もうった鉄板を貼り合わせて作ったアーマー。重いのが難点だが、強度は保証つき。

■ウッドシールド **WOOD-SHIELD**
名前のとおり、木で作られたシールド。防御力は、ないよりはまだまし、という程度。しかし、最初のうちはこれで充分かもしれない。

■スモールシールド **SMALL-SHIELD**
小ぶりの鉄製シールド。ウッドシールドよりは、かなり使えるがまだまだ、初心者向けの防具といえる。

■ラージシールド **LARGE-SHIELD**
やはり鉄製のシールドだが、サイズは大きめ。防御力も高く、強い敵に立ち向かう時も心強い。腕力に自信のある冒険者には、うってつけの防具である。

モンスター

■ノメス

ノメスは光を嫌うため、地下などに隠れ住んでいる。その青白い体は硬質の皮膚でおおわれており、全体が鎧と化している。

■トルピ

マン・イーターの一種。人を見かけると、胃液をはきかけ相手がもがいているところを丸飲みにしてしまうらしい。

■プレリガード

とかげの頭を持つプレリガードは、サラマンダが変化をとげたものと思われる。火を好み溶岩地帯などに生息し、刀剣を振りかざし攻撃してくる。

■スコールン

溶岩地帯に生息する毒サソリ。尾には猛毒をもつ針があるため、容易に近づくことはできないだろう。

■スヴォフ

かつては家畜であったが、今では魔の力によりモンスターと化してしまった。人間を見ると、その鋭い角の先で串刺しにせんとばかりに突進してくる。

■グォーダー

氷原に住むフロスト・ジャイアント。知能は全くないといってよく、粗暴な性格。巨大なこん棒を力まかせに振り回し攻撃してくる。

■ゴドアーゴ

元は岩の塊であったものが、邪悪な力によりモンスター化としたもの。強固な拳で殴られれば、やわな甲冑など、ひとたまりもないだろう。

■ピュロイド

背中についた二本の針は、伸縮自在。その針で敵にダメージを与えつつ、敵が弱ってきたところを円形の口で生き血をすする。ただ、足が複雑にからみあっているために、動きは鈍い。

■ルー

もともと「聖なる生物」と呼ばれていたものが、魔の呪いをかけられモンスターと化してしまったもの。ただ、その性格はおだやかで争いを好まない。他の好戦的なモンスターから避けるため、どこかに隠れ住んでいるらしい。

どーしても先に進めない人への助言

■とにかく人の話はよく聞きましょう。ナゾを解くヒントが必ず隠されています。テレパシーのまほうが使えるようになったら、人以外からも話を聞けます。

■アイテムには、
1.持っているだけで効果があるもの
2.装備すると効果があるもの
3.装備して、尚且つ、Ⓑボタンを押して、使用すると効果のあるもの
があります。使い方のヒントは会話の中にあります。

■なかなか先に進めないときは、
1.必要なアイテムをまだ手に入れていない
2.レベルが先に進むレベルにまだ達していない
3.まだ話をしなければならない人がいる
等、考えられます。もう一度じっくり以前のストーリー、通った所をおさらいしてみましょう。

■廃坑や氷の世界では、一見わからないところに通路があったりします。あやしそうなところはマップの隅々まで行ってみましょう。

■ファイアーのまほうは、敵への攻撃以外にも使い道があります。よーく考えてみましょう。

イースII
質問券

イースII
質問券

■くどいようですが、複雑な地形、建物のところでは、後で、泣きを見ないように、できるだけマッピングしましょう。

■メンドウですが、きろくは、こまめにしましょう。結局、これが、ゲームクリアへの早道になります。千里の道も「きろく」から……です。

どーしても わからないことがあったら……質問のしかた

どうしても先にすすめないで困っている人は、27ページの質問券と 返信用封筒（自分の住所、名前を書いて62円切手をはったもの）を同封のうえ、くわしい 質問内容を書いて郵送してください。特別にヒント を教えてあげます。ハガキではダメだよ。

宛先　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業株式会社
「イースII」ヒント係

発売元：ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16